MÖRK BORG is copyright Ockult Örtmästare Games and Stockholm Kartell.

Церковь изменчивой плоти

Compatible with MÖRK BORG

Идея, текст и дизайн - Вохмянин Ярослав. Специально для RolePrintGames

СТАРАЯ РАЗРУШЕННАЯ ЦЕРКОВЬ

стоит в Долине Несчастных Мертвецов

НИКТО НЕ ХОДИТ К НЕЙ, НИКТО НЕ СМОТРИТ В ЕЁ СТОРОНУ, НИКТО НЕ ХОЧЕТ ЗНАТЬ, ЧТО СКРЫВАЮТ РАЗРУШЕННЫЕ СТЕНЫ. ЗЛОВЕЩАЯ АУРА ОКУТАЛА РУИНЫ, ВЫЗЫВАЯ ПЕРВОБЫТНЫЙ УЖАС У КАЖДОГО, КТО ПОПРОБУЕТ ПОДОЙТИ.

Вы узнали о руинах от девушки по имени Ария. Она пообещала провести вас в крипту под церковью. По её словам там хранится могущественный артефакт. Единственное, о чём она попросила взамен - спасти её сестру из плена культистов, которые обосновались в крипте. Артефакт её совсем не интересует, но ради сестры она на готова присоединиться к группе и помогать всем, чем сможет.

Ария и её сестра Кэндел были участницами культа. Узнав о ужасах, таящихся в крипте они попытались сбежать, но это удалось только Арии.

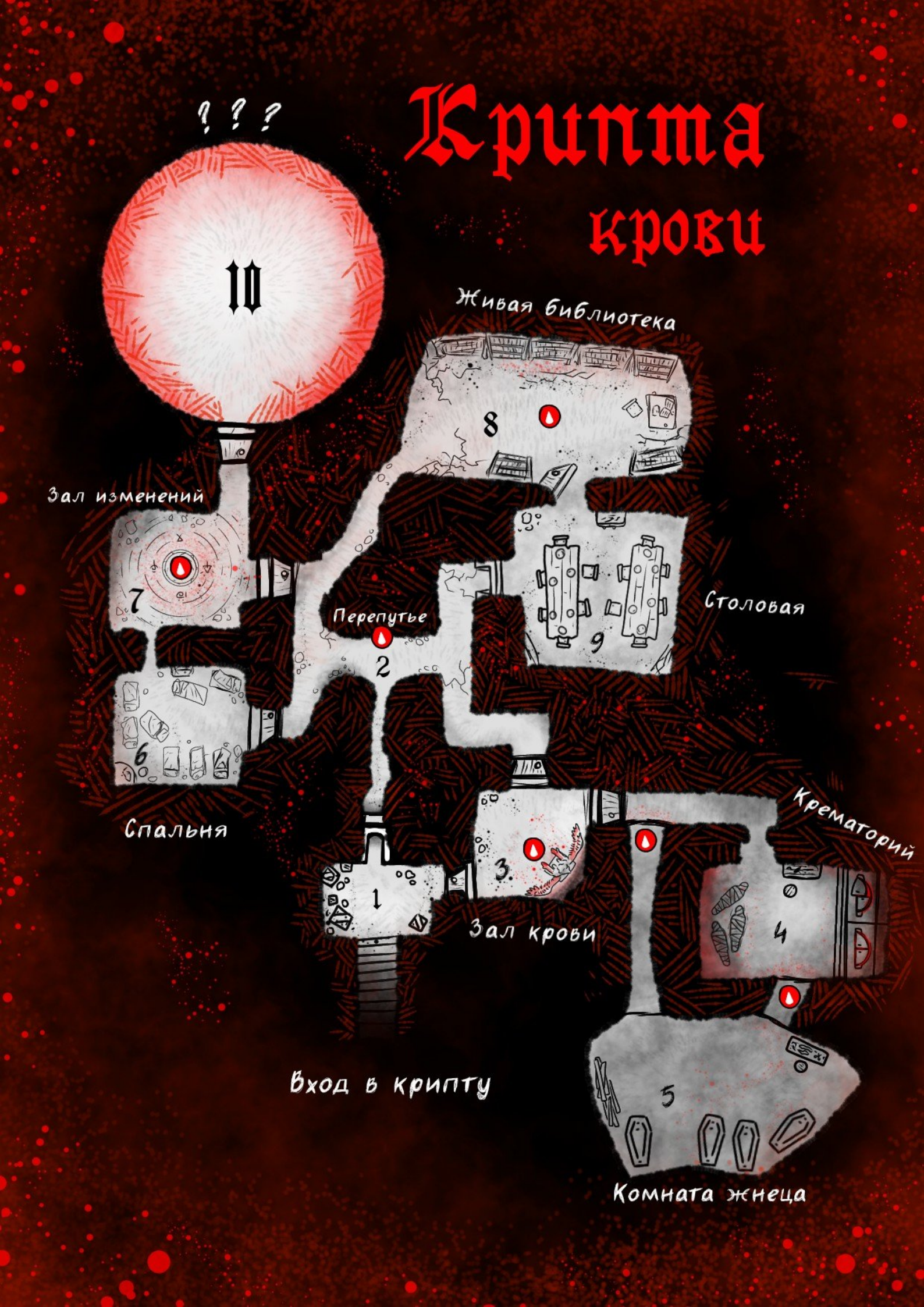
Ария предупреждает о... *(d6)*

1. *Ужасных* **тварях**, *которых создаёт культ крови.*
2. *Древнем существе, которому поклоняется культ. Оно питается смертью, оно питается страхом. Имя ему -* **Альгот**.
3. **Проклятье**, *которое настигает самых сильных в момент их отчаяния.*
4. **Первом избранном**, *охраняющем крипту от посторонних.*
5. **Алчущих**, *перерождающихся из пепла.*
6. *Неименуемом ужасе...*

КУЛЬТ КРОВАВОГО БОГА АЛЬГОТА

Давным давно **Родерик** потерял свою семью. С каждым днём гнетущая тоска поглощала его всё сильнее и сильнее. Ведомый горечью утраты он обратился ко всем богам, которых знал, но боги покинули этот мир и не слышали его мольбу. Зато тёмная сущность, скрытая туманом мироздания слышала всё. **Альгот**, приняв форму алого ангела, пришёл к Родерику во сне. Он пообещал вернуть погибших близких, в обмен на служение потерявшего надежду мужчины. Ведомый тёмной силой - Родерик собрал паству и отправился в заброшенную церковь в **Долине Несчастных Мертвецов**. Следуя слову ложного бога, культ крови проводит **таинства**, противные самому мирозданию.

Большинство культистов понимает, что Альгот - не тот, за кого себя выдаёт, но в отличии от старых богов и Двуглавых Василисков, он отвечает на их мольбы, что дарует им надежду.


Крипта
крови
???
10
Живая библиотека
8
Зал изменений
7
Перепутье
2
9
Столовая
6
Спальня
Крематорий
3
1
Зал крови
4
5
Вход в крипту
Комната жнеца

ЦЕРКОВЬ

Запах сырости, плесени и гнилой плоти бьёт в нос. Потусторонние завывания еле слышны откуда-то издалека.

- **Ария сообщает, что подходя к церкви нужно сконцентрироваться на самых неприятных воспоминаниях. Альгот впускает в свои владения только отчаявшихся.**

Хладнокровие Сл 12, чтобы вспомнить.

При провале разум порождает d6 **бледных тварей**, которые без раздумий атакуют.

БЛЕДНАЯ ТВАРЬ **ПЗ - 4 Когти - d4 Неосязаемый - d6**

Они - порождения разума, видимые только тем, кого Альгот посчитал недостойным. Обычные атаки не наносят им урона, а броня не спасает от их ударов.

*Чтобы **атаковать** тварь - Хладнокровие Сл12*

*Чтобы **защититься** от твари - Хладнокровие Сл14*

***Вместо брони** - Стойкость Сл10, при успехе урон игнорируется.*

Если все успешно прошли испытание Альгота или убили всех бледных - Ария проведёт ПИ в церковь и покажет спуск в крипту.

1.Вход в крипту

Сыро и душно, немного пахнет плесенью и горелой плотью.

- Ария говорит, что это самое безопасное место крипты - монстрам запрещено покидать крипту, а культисты выходят только в определённые дни.
- Несколько ящиков стоит по углам, внутри лежат относительно чистые бинты, ножницы, иглы и несколько коротких верёвок.

2.Перепутье (коридоры)

Слабый запах гари, стены покрыты подозрительными красными грибами.

- Каждый раз, проходя по любому коридору - бросьте d6:
  - 1-2 — Из-за угла появляется первый избранный.
  - 3-4 — d4 культиста.
  - 5-6 — ничего не происходит.
- Грибы - покрытые слизью, они выбрасывают споры, когда кто-то пытается их сорвать. Если съесть гриб - Стойкость Сл12, при провале головокружение и онемение конечностей на ближайший час.
- Магический круг нарисован на стене, где пересекаются все коридоры. Ария затрудняется ответить, что он означает.

Использование этого магического круга даёт возможность использовать Нечестивые свитки, будучи в средней броне.

3.Зал крови

Комната немного задымлена, запах крови и горелой плоти плоти сильно бьёт в нос.

- D4 культистов стоит перед статуей ангела, они не замечают вошедших, пока те не приблизятся слишком близко или не попытаются пройти в соседние коридоры через эту комнату.
- Статуя окровавленного ангела стоит в углу комнаты, прямо под ней - массивная чаша, наполненная свежей кровью.
- Текст на постаменте под ангелом гласит "**Принеся жертву ты обретёшь свободу**".
- Те, кто использовал магию крови статуи получают возможность использовать магические круги с символом крови (⧖)

Магия крови

Если добровольно нанести самому себе d4 урона, можно активировать уникальный эффект. Для каждой комнаты действие нужно повторять заново.

ПЕРВЫЙ ИЗБРАННЫЙ

ПЗ – 35+d10

Мораль (–)

Раздутая плоть – d6

Не выходит за пределы коридоров

Бросьте d4, чтобы определить тип атаки

1. Гнойное щупальце – d6 (по двум целям)
2. Оглушающий рёв – Стойкость Сл10 d2 урона (в коридор выбегают d4 культиста)
3. Удар рукой – d4+1 (болезнь)
4. Захват – Ловкость Сл 10, при провале пропуск хода и d4 урона

КОГДА-ТО ОН БЫЛ ЧЕЛОВЕКОМ, НО ПРОКЛЯТЬЕ АЛЬГОТА ПРЕВРАТИЛО ЕГО В УЖАСНОЕ ЧУДОВИЩЕ, СОСТОЯЩЕЕ ИЗ МЕДЛЕННО ГНИЮЩЕЙ ПЛОТИ. ЕМУ УДАЛОСЬ СОХРАНИТЬ РАЗУМ И ОН ОСТАЛСЯ ВЕРЕН КУЛЬТУ.

КУЛЬТИСТ

ПЗ - 4

МОРАЛЬ - 5

АЛАЯ НАКИДКА - D2

КИНЖАЛ - D4 2 РАЗА

СЕРП - D6

D4 НА АТАКУ - 1-2 КИНЖАЛ, 3-4 СЕРП

ВЫВЕРНУТЫЙ

ПЗ - 17

МОРАЛЬ - 9

ГИБКАЯ ПЛОТЬ - D4

УКУС - D4

РУКА-КЛИНОК - D4 (ПО ДВУМ ЦЕЛЯМ)

Огромный — чтобы попасть СЛ −2, чтобы защититься СЛ +2

ОЗАРЁННЫЙ АЛЫМ СВЕТОМ

ПЗ - 10

МОРАЛЬ (-)

ОРОГОВЕВШАЯ КОЖА - D8

ГИБКИЙ ЯЗЫК - D4 + СТОЙКОСТЬ СЛ 14, ПРИ ПРОВАЛЕ D4 УРОНА + БОЛЕЗНЬ

АЛЧУЩИЙ

ПЗ - 11

МОРАЛЬ (-)

ТОРЧАЩИЕ КОСТИ - D4

ГНИЛЫЕ ЗУБЫ - D6

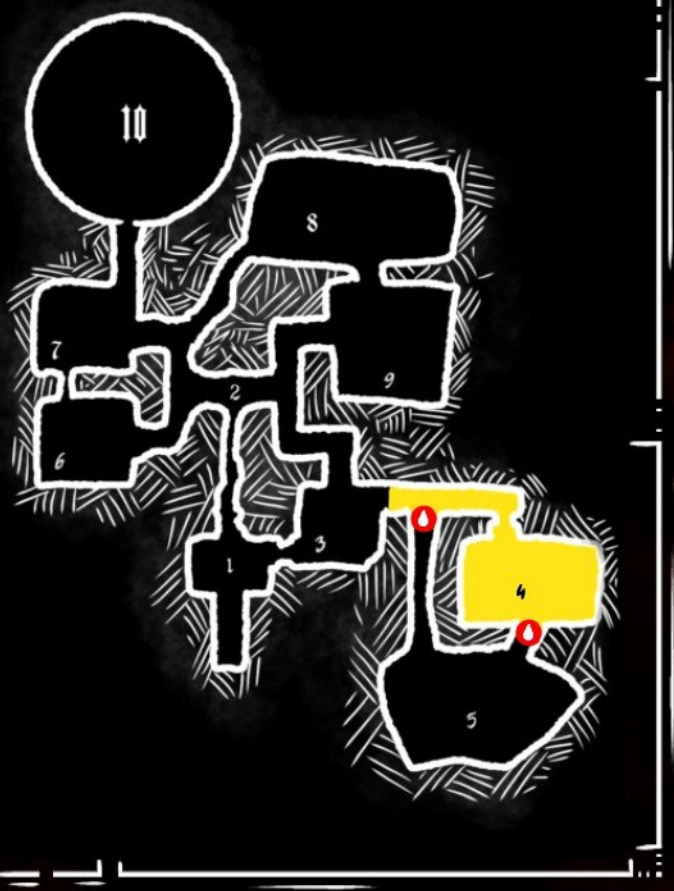
КОГТИ - D4+1

ЧЕРЕДУЕТ АТАКИ

ВОСКРЕСАЕТ ЧЕРЕЗ D2 ЧАСА ПОСЛЕ СМЕРТИ

Восстанавливает столько ПЗ, сколько урона нанёс

4.Крематорий



Запах жжёной плоти сильно бьёт в нос, а из-за дыма практически не видно потолка. Такое сочетание делает длительное нахождение здесь практически невозможным.

Из-за дыма и ужасного запаха - проверки атаки и защиты усложняются на 1. Стойкость Сл14, чтобы игнорировать эффект комнаты.

- **Несколько тел, обёрнутых окровавленными бинтами, лежат у стены. Небольшой стол с инструментами, судя по всему для вскрытия тел.**

- **На удивление в этой комнате нет культистов. Вместо них в крематории находятся d3 вывернутых. Головы этих искажённых тварей, практически не видны из-за дыма. Они с усердием загружают тела в печь, протыкая покойников длинными пиками, заменяющими им передние конечности.**

Когда у последнего монстра останется 8 пунктов здоровья - Ария с особой жестокостью начнёт кромсать его, поочерёдно отрывая конечности. Когда она закончит - запихает всё ещё живую тушу в печь. На этом бой в этой комнате закончится.

После смерти монстра - Ария начнёт рвать бинты, которыми обмотаны трупы. Она ищет сестру, по её выражению лица можно понять, что тела Кэндел нет в этой комнате. Тела лежат минимум четыре дня с момента смерти. Именно столько требуется для того, чтобы покойник превратился в Алчущего. Если метаморфозы не произошло - его сжигают. С момента побега Арии прошло три дня, это значит, что если среди тел нет Кэндел, то она жива.

5.Комната Жнеца

Сильный запах горящей плоти,
клубы дыма застилают потолок.

Два магических круга начертаны на стенах в проходе и в **Крематории**. Изрядно затёртые и практически незаметные. Хладнокровие Сл14 для обнаружения.

Активировать круги сможет только тот, кто принёс жертву **Ангелу**.
Поднеся порезанную ладонь к магическому кругу - он начнёт впитывать кровь, открывая проход в комнату жнеца.

- **Сутулый человек с косой, в компании двух культистов, усердно ковыряется во внутренностях какого-то существа.**
- **Четыре гроба стоят в комнате, в двух из них лежат Алчущие, оставшиеся же, судя по всему, предназначены для культистов, находящихся сейчас в комнате.**
- **Жнец и культисты отвлекаются от своего занятия, когда кто-то входит в комнату.**

Жнец

ПЗ - 13
МОРАЛЬ - 9
АЛАЯ НАКИДКА - D2
ВАМПИРСКАЯ КОСА - D8

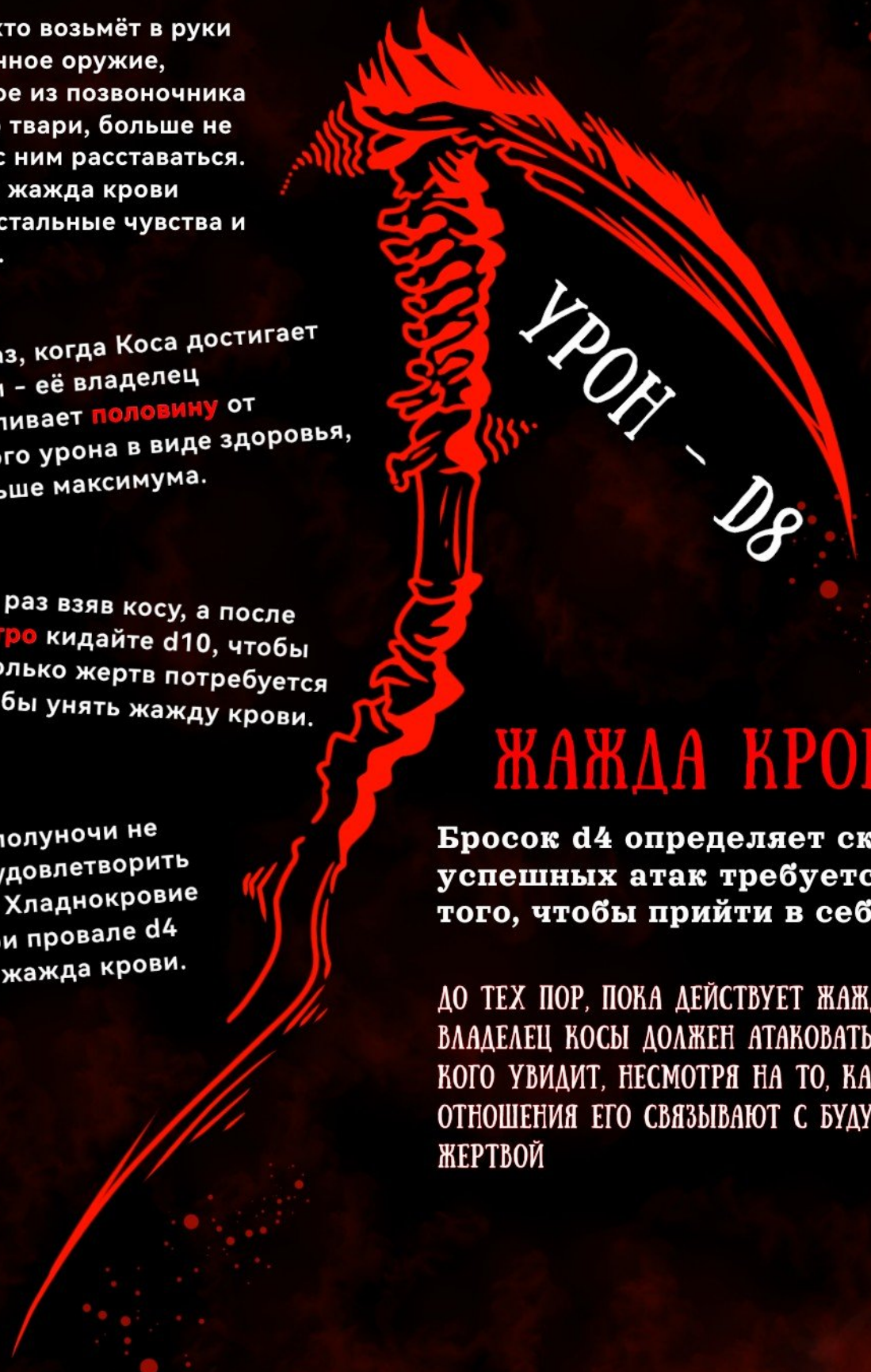
- **Во время боя жнец будет стараться защищать своих товарищей, атакуя самую опасную по его мнению цель.**
- **Когда здоровье Жнеца опустится до 6 - из гробов выберутся d2 Алчущих. Они сразу вступают в бой на стороне Жнеца.**

Когда Жнец успешно атакует, он восстанавливает здоровье на значение, равное половине нанесённого урона.

- *По своей сути Алчущие схожи с вампирами из легенд. Яркий свет и огонь наносят им смертельный урон. Однако убить их окончательно практически невозможно. После смерти они рассыпаются пеплом, из которого восстают через d2 часа.*

Вампирская коса

Любой, кто возьмёт в руки это странное оружие, сделанное из позвоночника какой-то твари, больше не захочет с ним расставаться. Ярость и жажда крови затмят остальные чувства и желания.



Каждый раз, когда Коса достигает своей цели - её владелец восстанавливает **половину** от нанесённого урона в виде здоровья, но не больше максимума.

В первый раз взяв косу, а после **каждое утро** кидайте d10, чтобы узнать сколько жертв потребуется убить, чтобы унять жажду крови.

Если до полуночи не удастся удовлетворить жажду - Хладнокровие Сл16, при провале d4 урона и жажда крови.

ЖАЖДА КРОВИ

Бросок d4 определяет сколько успешных атак требуется для того, чтобы прийти в себя.

ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ДЕЙСТВУЕТ ЖАЖДА КРОВИ - ВЛАДЕЛЕЦ КОСЫ ДОЛЖЕН АТАКОВАТЬ ЛЮБОГО, КОГО УВИДИТ, НЕСМОТРЯ НА ТО, КАКИЕ ОТНОШЕНИЯ ЕГО СВЯЗЫВАЮТ С БУДУЩЕЙ ЖЕРТВОЙ

6.Спальня

Мерзкий,прелый воздух, запах плесени и человеческих выделений. Стены покрыты небрежными рисунками, изображающими разных существ.

- **d6 культистов занимаются своими делами.**
- *После убийства культистов - Ария начнёт искать вещи своей сестры, но ничего не найдёт.*
- *Порывшись в личных вещах можно найти: d88 серебра, ржавую ложку, серебряный кулон с фотографией и именем "Лазарь", мешок с зубами, мумию крысы.*

7.Зал изменений

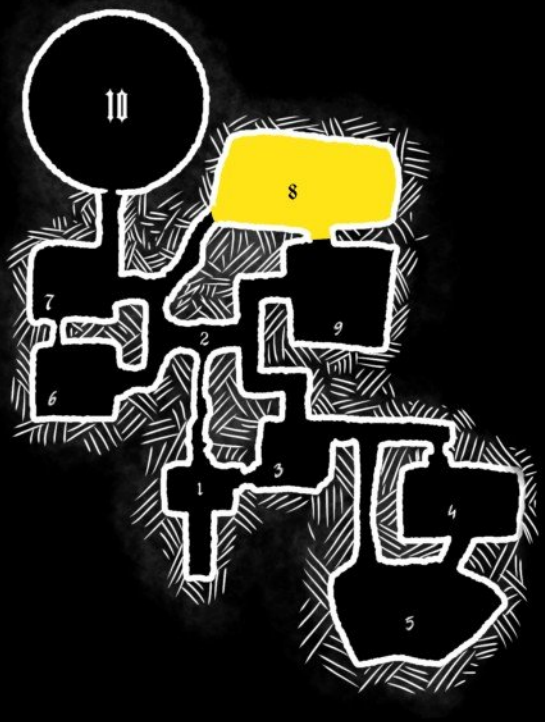
Запах крови и человеческих выделений резко бьёт в нос. Багровый туман застилает пол. Стоны истощённых людей заглушают практически все другие звуки.

- *4 клетки с истощёнными людьми висят высоко под потолком, опустить их можно при помощи цепи, расположенной у входа в спальню.*
- *d4 культиста, в компании вывернутого проводят кровавый ритуал, используя магический круг начертанный в центре комнаты.*
- *Окутанный багровым туманом в центре магического круга стоит Озарённый алым светом.*
- *Войдя в магический круг и активировав его своей кровью - вошедший получает +1 к одной случайной характеристике (бросьте d4 для определения). Один человек может активировать круг только один раз, при повторной активации проверка Стойкости Сл 10, при провале d6 урона, в случае смерти - труп персонажа, мерзко хлюпая и извиваясь, превращается в Озарённого алым светом.*
- *Проход в северную комнату (???) закрыт массивной резной дверью. Она надёжно закрыта, открыть её просто так не получится.*

ЛЮДИ В КЛЕТКАХ

Трое из четырёх попытаются убить себя после освобождения. Попытки остановить их приведут к истерике и воплям, некоторые начнут проявлять агрессию, но будут слишком слабы, чтобы нанести хоть какой-то вред.

Одного из заключённых зовут Лазарь. После смерти сестры он потерял волю к жизни, пока не встретил свою любовь. Вместе со своей возлюбленной Марией он примкнул к рядам культистов. Мария добровольно принесла себя в жертву, ради возрождения сестры Лазаря. Он был против, из-за чего его и посадили в клетку. Вместо сестры возродилась тварь, даже отдалённо не похожая на человека. Разочарование и боль от утраты окончательно сломили Лазаря и на него пало проклятье Альгота, даровавшее ему бессмертие и отнявшее возможность лишать жизни других.



СВИТОК ПОДАТЛИВОЙ КРОВИ

Хладнокровие Сл14 для прочтения свитка.

Изо рта, глаз, носа и ушей цели начинает сочиться кровь, нанося ей d8 урона (игнорирует броню)

Кровь принимает форму оружия на d4 часа. В зависимости от количества урона, нанесённого вытягиванием крови это может быть:

1-2 — Серп (d4)

3-4 — Меч (d6)

5-6 — Цеп (d8)

7-8 — Цвайхендер (d10)

8. Живая библиотека

Запахи сырой бумаги и гнилой плоти. Потусторонний многоголосый шёпот доносится до разума, минуя уши.

Живая библиотека представляет собой физическое проявление сознания Альгота. Большинство книг написаны на неизвестном языке, остальные же являются искажённым описанием мира и части его истории.

Альгот знает о присутствии названных гостей, в компании предательницы культа. Его влияние достаточно сильно, чтобы взаимодействовать с вошедшими.

Входя в библиотеку - Стойкость Сл12, при провале d6 урона и невозможность использовать свитки до конца дня.

Потратив достаточное количество времени, в множестве непонятных и бессмысленных книг удастся найти Свиток податливой крови.

После того, как первый свиток будет обнаружен - из тёмных глубин сознания поднявшего свиток прозвучит голос Альгота, он предложит бедолаге примкнуть к культу, в обмен на все знания, которыми обладает Альгот. Согласившийся потеряет контроль над своим телом, превратившись в Озарённого алым светом.
При отказе - Стойкость Сл14, иначе d8 урона.

Потратив ещё какое-то время удастся найти два случайных нечестивых свитка.

При попытке вынести что-то из библиотеки - d6+2 культистов и d4 алчущих ворвутся в помещение, с целью убить воров.

Кэндел

ПЗ - 8

МОРАЛЬ - 6

АЛАЯ НАКИДКА - D2

ВЕЧНЫЙ ФАКЕЛ - D6 + ВОЗГОРАНИЕ

Возгорание

После успешного попадания факелом d4 хода цель будет получать d6 урона огнём.

Чтобы игнорировать эффект можно:
-потушить водой.
-скинуть с себя одежду.

У Кэндел на поясе висит странный ключ.

9.Столовая

Относительно приятный запах странных специй и жареного мяса. Самое странное, что никаких жаровень и печей поблизости нет...

- d10 культистов сидят за двумя столами, между столов, с ярим факелом в руках, бегает девушка, напевая песню на незнакомом языке. Из одежды на ней только набедренная повязка и алая накидка.
- В какой-то момент песня прерывается, Ария и незнакомка пристально смотрят друг на друга, после чего Ария в слезах падает на колени, произнося лишь имя - Кэндел.
- Культистка подбегает к Арии и начинает обнимать её, попутно пытаясь поднять с пола.

Сёстры обнимают друг друга, после чего начинают спорить.

- Ария пытается убедить сестру уйти.
- Кэндел пытается убедить Арию остаться, ведь если воскресла она, то можно воскресить и их родителей.

- ПОМОЧЬ АРИИ УБЕДИТЬ КЭНДЕЛ - ХЛАДНОКРОВИЕ СЛ14
- ЕСЛИ ЛАЗАРЬ ПОШЁЛ С ПИ - СЛОЖНОСТЬ УМЕНЬШАЕТСЯ НА D4
- УБЕДИТЬ АРИЮ ОСТАТЬСЯ - ХЛАДНОКРОВИЕ СЛ16

Если Ария остаётся - Кэндел и культисты атакуют ПИ.

Если Кэндел уходит из культа, она начинает сражаться на стороне ПИ - культисты атакуют игроков, но не атакуют Кэндел.

10. ???

Провернув ключ в замочной скважине - массивные двери открываются сами по себе.

- Огромное сердце, стоящее на козлиных ногах, раскрыло огромную волчью пасть, десяток кровавых глаз с жадностью осматривает вошедших.
- Безумный Родерик стоит на коленях перед сердцем, по его лицу стекают кровавые слёзы.

Даже если ПИ не взяли Лазаря с собой - он присоединится к битве, вооружённый Серпом d6.

Сердце атакует случайного персонажа, за исключением Родерика.

- Родерик не представляет угрозы, он окончательно обезумел, после встречи с физическим проявлением своего Бога
- Из огромной пасти раздаётся голос Альгота, он спрашивает - действительно ли ПИ считают, что могут убить бессмертное существо, существующее в их мире только в виде искажённых отголосков?
- После убийства Сердца зла, если Родерик остался в живых - он рассказывает о существовании ещё как минимум шести тёмных Богов, чьи культы ведут активную деятельность.
- Лазарь решает организовать тайное общество, которое будет бороться с подобными культами, возможно таким образом удастся найти способ спасти мир.
- Если Ария выжила - она присоединяется к Лазарю.
  Если Кэндел выжила и она на стороне Арии - она присоединяется к Лазарю.

Сердце зла

ПЗ – 8D10

Когда Сердце должно атаковать - киньте d6:

1. **Поток желчной кислоты вырывается в направлении двух целей, нанося d4 урона.**
2. **Щупальце вырывается из глубин сердца, нанося d6 урона.**
3. **Струя ядовитой крови d6+1 урона.**
4. **Истошный крик по всем в комнате. Стойкость СЛ12, иначе d6 урона.**
5. **Из нутра сердца вылезает обнажённое тело. Пз-4, Мораль-, голый-, Ногти-d4.**
6. **Сердце восстанавливает d4 Пз.**

НЕ ЧУВСТВУЕТ БОЛИ – D4

МОРАЛЬ –

КОМПАНЬОНЫ

ВСЕ КОМПАНЬОНЫ КИДАЮТ D20 БЕЗ МОДИФИКАТОРОВ ОТ ХАРАКТЕРИСТИК.

АРИЯ

ПЗ - 8 КОЖАНЫЙ НАГРУДНИК - D6 КОРОТКИЙ МЕЧ - D6

Ария может примерно рассказать о том, что таится в большинстве комнат. Исключением являются:
Комната Жнеца (5)
Живая библиотека (8)
??? (10)

ЛАЗАРЬ

ПЗ - 4 ГОЛЫЙ — СЕРП - D6

Если Лазарь наносит летальный урон - противник остаётся в Живых, не получая ран.
Когда ПЗ Лазаря падают до 0 - он не умирает, а теряет сознание на d4 хода.

КЭНДЕЛ

ПЗ - 6 АЛАЯ НАКИДКА - D2 БЕСКОНЕЧНЫЙ ФАКЕЛ - D6

Кэндел не атакует членов Культа, а члены Культа не атакуют Кэндел. Однако это распространяется только на обычных Культистов.

https://vk.com/roleprintgames

https://boosty.to/roleprintgames